GUÍA COMPLETA CON TODAS LAS CLAVES



...y además ¡DESCUBRE EL FINAL ALTERNATIVO!



SUMARIO

Los protagonistas

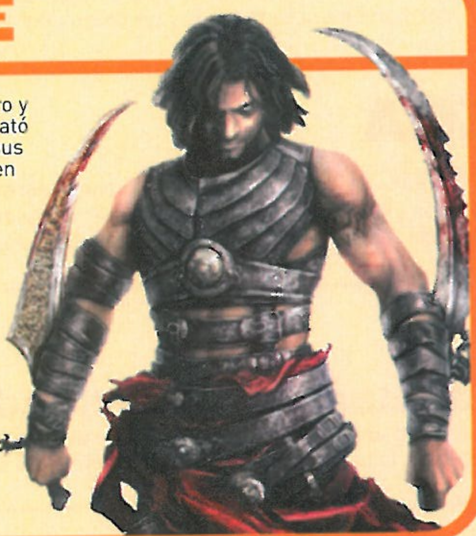
Las Líneas del Tiempo son ríos que definen la vida de muchos. En nuestra aventura, los peones de esta intriga tienen en su mano cambiar el destino de la humanidad.

EL PRÍNCIPE

EN EL PASADO... El Príncipe de Persia fue aventurero y heredero de Babilonia. En su afán de emociones desató las Arenas del Tiempo, causando la destrucción de sus seres queridos. Tras grandes vicisitudes retrocedió en el tiempo para sellar las Arenas, devolviendo así la vida a todas las víctimas de su error.

UN PRESENTE OSCURO: Ha optado por abdicar y alejarse de los suyos, ¿por qué? Durante años el Príncipe huye sin cesar del Dahaka, que busca matarle por los desmanes provocados en las Líneas del Tiempo. El no poder contar a nadie lo ocurrido y su huida sin descanso han traído las sombras de la locura al alma del Príncipe.

SU PAPEL: Dispuesto a evitar una muerte segura, el Príncipe se embarca en una empresa suicida: viajar al momento en que se crearon las Arenas del Tiempo e impedir ese proceso.



LA EMPERATRIZ DEL TIEMPO

EN EL PASADO... Pese a su apariencia humana, en realidad la Emperatriz nació hace eones, creada por los dioses en la esencia de las Líneas del Tiempo.

UN PRESENTE OSCURO: Dirige hordas de demonios de arena desde su impenetrable fortaleza. Sus objetivos son tan poco claros como el verdadero alcance de su poder.

SU PAPEL: La Emperatriz no es ajena a la llegada del Príncipe, ni a su ambicioso propósito. Decidida a utilizarle para sus propios fines, dispondrá mil y una trampas para atraerle hacia su verdadero objetivo.

KAILEENA

EN EL PASADO... Kaileena ha servido dócilmente a la Emperatriz. Conoce todos los secretos de la Fortaleza, en la que se halla atrapada sin posibilidad de escape.

UN PRESENTE OSCURO: Tras ser salvada de Shahdee gracias al Príncipe, Kaileena presta su ayuda al héroe para adentrarse en la Fortaleza.

SU PAPEL: El arrojo y determinación del Príncipe hacen mella en el corazón de Kaileena... o eso da a entender, si bien su mirada parece ocultar oscuros secretos.



SHAHDEE

EN EL PASADO... La líder de los ejércitos de la Emperatriz fue creada a su imagen y semejanza. Se le permite abandonar la isla para llevar a cabo los planes de su líder.

UN PRESENTE OSCURO: su encuentro con el Príncipe no es casual, ya que Shahdee pretende no sólo conducirle hacia la isla, sino también medir sus fuerzas y posibilidades.

SU PAPEL: Años de abuso y tortura han hecho que Shahdee odie profundamente a la Emperatriz. Puede que el momento de su venganza haya llegado con el Príncipe.

EL DAHAKA



EN EL PASADO... Se podría decir que El Dahaka es "hijo" del Príncipe, o al menos de sus acciones. Esta bestia nace para erradicar cualquier anomalía en las Líneas del Tiempo, como las creadas por el Príncipe.

UN PRESENTE OSCURO: El Príncipe debió morir en el pasado. Al evitar su destino, El Dahaka ha de corregir ese error y matarle sea como sea. Nada puede detenerle.

SU PAPEL: ¿Cómo acabar con un enemigo invencible? Aunque el Príncipe pretenda lograrlo impidiendo que se creen las Arenas, tal vez la respuesta esté dentro de las entrañas de la Fortaleza.

ESPECTRO DE LAS ARENAS

EN EL PASADO... Sólo nace si una persona ocupa dos planos temporales a la vez.

UN PRESENTE OSCURO: Sus caminos se cruzan con los del Príncipe.

SU PAPEL: ¿Amigo o enemigo? No están claras las intenciones de este ente.



EL ANCIANO

EN EL PASADO... Mentor del Príncipe, es el único que conoce sus secretos.

UN PRESENTE OSCURO: Cuando el Príncipe le pide consejo, el Anciano trata de advertirle en vano.

SU PAPEL: Su sabiduría dicta el final: "no se puede cambiar lo escrito".



La encarnación del mal

Todos los demonios que habitan la isla tienen un único propósito: servir a la Emperatriz hasta la muerte. Os indicamos sus habilidades, puntos débiles y sus armas predilectas.

ENEMIGOS

CUERVO

No es un ave normal, pues la Emperatriz le ha otorgado la capacidad de perseguir y atacar sin descanso a cualquier invasor. Estos pájaros son más molestos que peligrosos.

- **Ataque:** Los cuervos atacan en bandadas al Príncipe, sobre todo cuando está colgado de bordes o cornisas.
- **Punto débil:** Son poco resistentes a cualquier golpe de espada.
- **Arma:** Pico.

BESTIAS CON PÚAS

Fueron lobos, pero la Emperatriz les dotó de púas indestructibles, si bien esos cambios les vuelven inestables.

- **Ataque:** Además de tener púas, pueden provocar una gran explosión cuando están a punto de morir.
- **Punto débil:** Son vulnerables a los combos de más de dos golpes.
- **Arma:** Púas y Garras.

CARROÑERO

Primos de las Bestias con Púas, los Carroñeros se distinguen por su agilidad y la habilidad de correr por muros y paredes.

- **Ataque:** Son tenaces, y si descubren al Príncipe le perseguirán sin darle tregua para derribarle y atacarle en el suelo.
- **Punto débil:** No son capaces de contraatacar ni esquivar ataques.
- **Arma:** Garras y Mandíbula.

PIRATA

Aquellos que acaban en las playas de la Isla son transformados en sirvientes, como los Piratas. No son muy inteligentes, por lo que suelen atacar en grupo.

- **Ataque:** Rodean al enemigo y usan combos desde múltiples direcciones.
- **Punto débil:** Sus ataques son predecibles y fáciles de evitar.
- **Arma:** Espada Zarich.

GUARDIÁN

Los mercenarios que acabaron en la isla también sirven ahora a la Emperatriz. Son guerreros feroces, pero sujetos a la obediencia que demostraron en su vida anterior.

- **Ataque:** Pueden derribar al Príncipe para rematarlo.
- **Punto débil:** Su pesada armadura los hace lentos.
- **Arma:**Hacha Apaosa.

EJECUTOR

Guerreros carentes de debilidades, viven para servir a la Emperatriz y dirigir sus hordas de demonios.

- **Ataque:** Los ejecutores son hábiles espadachines, capaces de esquivar cualquier ataque e incluso de romper la mejor defensa.
- **Punto débil:** No se le conocen.
- **Arma:** Maza Menog.

GUERRERA

Seductoras y mortales, estas guerreras forman parte de las tribus nativas de la Isla. Vigilan las zonas más altas de la Fortaleza.

- **Ataque:** Su danza sirve para distraer al oponente, permitiéndoles rodearle y apuñalarle por la espalda.
- **Punto débil:** Carecen de armadura suficiente, y son vulnerables a las presas, nunca a los saltos.
- **Arma:** Chakram Yazata.

ASESINA

Las "hermanas mayores" de las Guerreras. Su sadismo les hace disfrutar con el daño, por lo que luchan hasta el final. Existe una variedad más peligrosa llamada Sombra, totalmente invisible.

- **Ataque:** rechazan ataques especiales y derriban al rival.
- **Punto débil:** Las presas les impiden realizar acrobacias.
- **Armas:** Espada Agas.

MAESTRO CUERVO



Los Cuervos más evolucionados han dado lugar a este ser, formado por docenas de pájaros Es el único enemigo capaz de regenerarse.

- **Ataque:** Cuenta con el apoyo de bandadas de Cuervos y puede teletransportarse.
- **Punto débil:** No puede contrarrestar los ataques acrobáticos.
- **Arma:** Espada Kerena.

SILUETA

El resultado de unir las Arenas del Tiempo con las sombras de prisioneros. Pueden manifestarse en cualquier lugar y son casi intangibles.



- **Ataque:** Lanzan dagas y esquivan ataques directos.
- **Punto débil:** Son muy vulnerables ante cualquier arma arrojadiza.
- **Arma:** Dagas Abathur.

BRUTO

EL orgullo de la Emperatriz, formado por varios cuerpos de víctimas. Otra variante es el Thrall, menos fuerte, pero más resistente.



- **Ataque:** Sacude la tierra y embiste sin piedad
- **Punto débil:** Su armadura no cubre los ligamentos ni su nuca.
- **Arma:** Puños.

GRIFO

Un mito capturado y domado por la propia Emperatriz para su uso personal.

- **Ataque:** Puede provocar una onda de choque, crear viento con su aleteo, dispone de garras e incluso usa su cola como arma.
- **Punto débil:** Desconocido.
- **Arma:** Garras, Pico y Cola.

Las claves de la aventura

La misión del Príncipe es a todas luces imposible: viajar al Pasado e impedir la creación de las Arenas del Tiempo. Pero cualquier intento merece la pena para librarse del Dahaka, y este héroe cuenta con recursos casi ilimitados.

LOS VIAJES DEL PRÍNCIPE

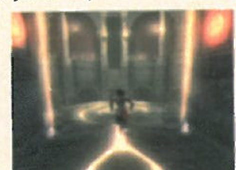
EL DESARROLLO DE ESTA INCREÍBLE AVENTURA PUEDE RESUMIRSE FÁCILMENTE: hay que viajar en el tiempo. Para llegar a la Cámara de la Emperatriz, el Príncipe ha de desactivar antes las defensas.

El acceso a nuevas cámaras es difícil, ya que se han de superar todo tipo de obstáculos por medio de la agilidad y las acrobacias. La exploración de los escenarios nos servirá para conocer las trampas.

Los mecanismos que desactivan las defensas están bien escondidos... ¡en el pasado! Debemos acceder a las Cámaras del Tiempo, y valernos de su poder para acceder a los escenarios en Pasado y Presente.

Son muchos los siervos de la Emperatriz, todos con un objetivo común: impedir avanzar al Príncipe. En cualquier momento seremos asaltados por enemigos o jefes especiales en combates a vida o muerte.







EL ARTE DEL COMBATE



EL PRÍNCIPE ES UN RIVAL IMBATIBLE. Disponéis de combos y la habilidad de usar dos armas simultáneas. Para equiparos con una segunda arma debéis robársela a un enemigo (pulsando **Círculo** en PS2 o **B** en GC y Xbox). Ese arma puede arrojarse pulsando el mismo botón. También podéis usar el escenario en vuestros golpes.

EL DAHAKA

EL MÁS IMPLACABLE ENEMIGO

¿CONOCÉIS LA EXPRESIÓN "HUIDA CONTRA EL TIEMPO"? Pues en eso consiste la aventura: huir de la muerte, encarnada por el temible Dahaka. Cuando este monstruo aparezca sólo podéis hacer una cosa: ¡escapar! La pantalla adquiere un color sepia si esta bestia se aproxima. Debéis superar cualquier obstáculo a la primera, además de usar el poder Recordar si os llegase a atrapar. Sólo estaréis a salvo de él tras una cascada de agua.



TRAMPAS Y ESCENARIOS

EL OTRO GRAN ENEMIGO A BATIR

LLEGAR HASTA LA EMPERATRIZ requiere que superemos todo tipo de obstáculos. La agilidad del Príncipe le permite usar cualquier elemento de su entorno para alcanzar su objetivo. Aprended estos movimientos, acróbatas:

Bordes y Cornisas: Si os encontráis peligrosamente al borde una cornisa, no os preocupéis: el Príncipe se agarrará automáticamente. Puede moverse por ella, subir a una posición superior pulsando **Salto** (**X** en PS2, **A** en Xbox o GC) o descolgarse sin más desde ella con **Círculo** (PS2) o **B** (Xbox o GC).

Carreras sobre muros: Corred hacia una pared y mantened pulsado **R1** en PS2 (o **R** en GC y Xbox), para que el Príncipe corra sobre esa superficie. Según la dirección de la carrera, lo hará en sentido horizontal o vertical. Perfecto para superar barrancos y todo tipo de socavones.

Salto Opuesto: Ya sea colgados de una cornisa o agarrados a un saliente, si movéis el stick en dirección opuesta y pulsáis Salto, el Príncipe se lanzará en sentido opuesto, para alcanzar apoyo en esa dirección. Muy eficaz.

Rebotar: Si saltáis hacia una pared y pulsáis Salto justo cuando los pies del Príncipe toquen el muro y se flexione, podréis rebotar en dirección opuesta. Esta técnica os permite alcanzar cornisas, o rebotar de un muro a otro para ascender (o descender) de forma segura.

Cuerdas: Si el Príncipe agarra una cuerda puede usarla para trepar y hacer un Salto Opuesto, o bien para columpiarse y correr por la pared de un extremo a otro. Eso sí, ¡no soltéis la cuerda hasta que decidáis qué vais a hacer!

Columnas: Pulsando Salto hacia una columna o árbol, el Príncipe puede trepar por ella. Si hay otra columna cerca, puede saltar de una a otra con el Salto Opuesto.

Tapices: Una forma segura de descender es saltar hacia un tapiz. El Príncipe usará su espada para desgarrarlo y descender de forma segura. También puede usar el Salto Opuesto en cualquier momento.

Equilibrismo: Las cornisas y vigas pueden ser una superficie peligrosa, pero nuestro protagonista puede hacer funambulismo y caminar sobre ellas sin peligro. Mantened el equilibrio con el stick analógico, pulsando Izquierda o Derecha.

Columpiarse: Saltad hacia un asta de bandera o una rama delgada, y el Príncipe la agarrará. Mientras mantengáis pulsado **R1** (**R** en Xbox y GC), el futuro monarca se columpiará hasta que decidáis aprovechar el impulso y soltaros, pulsando Salto.


BORDES Y CORNISAS


CARRERAS SOBRE MUROS


SALTO OPUESTO


REBOTAR


CUERDAS


COLUMNAS


TAPICES


EQUILIBRISMO


COLUMPIARSE



El acero más eficaz

Ya sea al completar ciertos objetivos o tomándolas de los enemigos caídos, el Príncipe puede conseguir una amplia colección de armas blancas como espadas, cimitarras o dagas. Aquí os las describimos todas, incluyendo sus características especiales.



ESPADA DE ÁGUILA

UN ARMA REGIA Y DE GRAN PODER, la más indicada para un príncipe. Nuestro héroe la ha escogido como su arma favorita desde su combate contra el Visir.

ESPECIAL: Combo Triple.



ESPADA DE ARAÑA

ARMA DE USO HABITUAL EN LA ISLA, de escaso poder pese a tener un aspecto demoníaco que infunde temor al rival.

ESPECIAL: Combo Triple.

ESPADA DE SERPIENTE

FORJADA POR LA PROPIA EMPERATRIZ. Puede usarse para activar puertas y puentes. Es fuerte y ligera.

ESPECIAL: Llave.



ESPADA FRAVASHIS

LOS ÁNGELES GUARDIANES, protectores del Rey, nutrían de su propia energía estas armas. Están dotadas de poder místico.

ESPECIAL: Absorbe energía para el ataque.

ESPADA AGAS

AGAS ES EL DEMONIO DE LA ENFERMEDAD. Estas espadas fueron traídas por mercaderes a la Isla.

ESPECIAL: Absorbe energía del enemigo y se la da al portador.



ESPADA KERENA

FORMADA CON RAMAS DEL ÁRBOL DE LA VIDA, es una de las armas más poderosas jamás creadas por el hombre.

ESPECIAL: Combo más poderoso.



ESPADA SROSH

SROSH ES EL MENSAJERO DE LOS DIOSES que avisa ante la llegada de la muerte. Esta espada fue diseñada para matarle.

ESPECIAL: Poder espiritual.

ESPADA ESCORPIÓN

LA TIERRA ES HIJA DE LA DIOSA ZAM, a quien ayudó en momentos de peligro ofreciéndole sus mejores metales.

ESPECIAL: Puede abrir pasajes donde antes no los había.



CHAKRAM YAZATA

FORJADOS A PARTIR DE FRAGMENTOS DE METEORITOS. Se las considera un regalo de los dioses.

ESPECIAL: Mayor poder al ser arrojadas.



HACHA APAOSA

UN HACHA FORJADA PARA HONRAR a los Dioses Oscuros. Usada para conseguir trofeos de los caídos.

ESPECIAL: Mayor poder como arma arrojadiza.

MAZA MENOG

DISEÑADA PARA PONER ORDEN en las filas de la Emperatriz. Una maza pequeña y poderosa.

ESPECIAL: Descarga de energía.



DAGA ABATHUR

LA CREACIÓN DE LAS SILUETAS exigía un arma acorde a este ser. Formadas por sombras, estas dagas contienen el poder de la oscuridad en su núcleo.

ESPECIAL: Mayor poder como arma arrojadiza.

OTRAS ARMAS

EL PRÍNCIPE PUEDE USAR LAS ARMAS DE LOS ENEMIGOS CAÍDOS. Este tipo de armas secundarias comparten una debilidad, que es el desgaste por el uso continuo. Por el contrario, ofrecen la posibilidad de ser arrojadas en cualquier momento. Ah, no perdáis de vista las armas ocultas en la fortaleza...

- **Hachas:** Su lentitud no beneficia a los combos, pese a ser poderosas. Muy recomendables como arma arrojadiza.
- **Dagas:** Su daño es mínimo, así que su uso más recomendable es el de arma para ser arrojada. Vienen en grandes cantidades.
- **Mazas:** No destacan ni por efectividad ni por rapidez, pero son capaces de derribar a casi cualquier enemigo y así poder rematarlo.

El poder del Talismán

Aunque su destreza como guerrero queda fuera de toda duda, el Príncipe cuenta con una habilidad que le hace único: el control de las Arenas del Tiempo. Su talismán le permite controlar el Tiempo a su antojo, tanto de forma defensiva como para atacar.

LA MEMORIA DEL TIEMPO: RECUPERANDO PODERES

NUEVAMENTE EL PRÍNCIPE CUENTA CON EL CONTROL DE LAS ARENAS DEL TIEMPO. La prudencia ha de ser vuestra guía al usar estas técnicas: reservad varios depósitos de Arena para las plataformas más complicadas, o en los combates más duros. No olvidéis que podéis recuperar vuestro poder con las Arenas que esconden los cadáveres de los enemigos, o buscando en vasijas y cajas de madera. Ganaréis más depósitos de Arena a medida que uséis las Cámaras del Tiempo, además de "recordar" nuevos poderes y técnicas.









PODERES DE LAS ARENAS



RECORDAR: Tal vez el más útil de los poderes del Príncipe, pues sirve tanto para la exploración como en el combate. Al mantener pulsado el Botón de Poderes (**R1** en PS2 o **L** en Xbox o GC), el tiempo retrocede unos segundos (el tiempo que tarda en agotarse la media luna del indicador) hasta un momento seguro. Esto quiere decir que si, por ejemplo, nos caemos a una muerte segura, podremos retroceder al momento previo a la caída. También podemos valernos de esta técnica si hemos recibido demasiado daño en combate. Su eficacia es tal que incluso nos permite resucitar si nos quedamos sin energía tras un ataque.



OJO DE LA TORMENTA: Con sólo pulsar una vez el Botón de Poderes activamos esta técnica. Gracias a ella la acción se ralentiza y todo, tanto trampas como enemigos, se mueve a cámara lenta. Su genialidad radica en que esa ralentización no afecta al Príncipe, que puede seguir moviéndose y atacando a ritmo normal.



ALIENTO DEL DESTINO: Este es el primero de los poderes de ataque basados en las Arenas del Tiempo. Al mantener pulsados Poderes y Bloqueo (**R1 + L1** en PS2, **L + R** en Xbox y GC), nuestro héroe acumula energía y la lanza en un devastador ataque, que derriba a los enemigos más cercanos.



VIENTO DEL DESTINO: Una versión mejorada y más poderosa del ataque Aliento del Destino. Esta vez la descarga de energía tiene el doble de poder, pero también gasta más depósitos de Arena.



CICLON DEL DESTINO: La versión definitiva de este ataque concentra todo el poder de las Arenas del Tiempo y lo lanza en una tremenda descarga. Los enemigos caen fulminados, pero el Príncipe también acusa este despliegue de poder y queda indefenso durante unos segundos.



ESTRAGOS DEL TIEMPO: Para activar esta técnica se debe pulsar una sola vez el botón de Poderes, mientras mantenemos presionado Bloqueo. Es la más terrible de las habilidades del Príncipe: la acción no sólo se ralentiza, sino que podemos movernos de un enemigo a otro a la velocidad del rayo, mientras nuestra espada ataca de forma despiadada una y otra vez.



Movimientos y golpes

El Príncipe domina docenas de técnicas de lucha. Sus posibilidades varían según use una o dos armas, e incluso del apoyo que le ofrezca el entorno (como muros o columnas). Usad el árbol de las siguientes páginas para combinar estos ataques.

TÉCNICAS DE ARMAS SIMPLES

MANO DERECHA

A1	MANDOBLE SIMPLE
A1 A1	MANDOBLE DOBLE
A1A1A1	MANDOBLE TRIPLE
A1A1A1A1	MANDOBLE DE FURIA
(ENEMIGO EN TIERRA) + A1	FURIA DE ASHA
(MANTENER) A1	ATAQUE CON ESPADA DERECHA

MANO IZQUIERDA

A2	AGARRAR
(MANTENER) A2	ESCUDO HUMANO
A2 S	COGER ENEMIGO
A2 A1	COGER Y CORTAR
A2 A2	COGER Y LANZAR
A2 A3 (REPETIDAMENTE)	ESTRANGULAR
A2 A3 (CON ENEM. DEBILITADO)	ROBAR ARMA Y MATAR



DEFENSA

(MANTENER) B	BLOQUEAR
(MANTENER) B + A1	CONTRAATAQUE
(MANTENER) B + A2	DEVOLVER PATADA
A3	COGER ARMA

ACROBACIAS

(HACIA EL ENEMIGO) S S	REBOTAR EN ENEMIGO
(HACIA EL ENEMIGO) S A1	MANDOBLE AÉREO
(HACIA EL ENEMIGO) S A1 A1	ATERRIZAR Y CORTAR
(HACIA EL ENEMIGO) S A2	PATADA AÉREA
(HACIA EL ENEMIGO) S A3	MANDOBLE AÉREO
(HACIA EL ENEMIGO) S A3 A3	ATERRIZAR Y ROBAR ARMA

TÉCNICAS DE ARMAS DOBLES

MANO DERECHA

A1	MANDOBLE SIMPLE
A1 A1	MANDOBLE DOBLE
A1 A1 A1	MANDOBLE TRIPLE
A1A1A1A1	MANDOBLE DE FURIA
A1 A2	RENCOR DE ORONTES
A1 A2 A2	IRA DE ZOROASTRO
A1A1 A2	CÓLERA DE PTOLOMEO
A1 A1 A2 A2	INDIGNACIÓN DE CYRUS
A1 A1 A2 A2 A2	ENFADO DE DARIUS
A1 A1 A2 A2 A1	REPRESALIA DE AZAD
A1 A1 A2 A2 A1 A1	REPRESALIA FURIOSA DE AZAD
A1 A1 A1 A2	DESQUITE DE AHRIMAN
A1 A1 A1 A2 A2	VENGANZA DE MITHRA
(ENEM. TIERRA) A1	FURIA DE ASHA
(MANTENER) A1	ATAQUE ESPECIAL

MANO IZQUIERDA

A2	BRISA ANGUSTIOSA
A2 A2	RÁFAGA DESGRACIADA
A2 A2 A2	VENDAVAL MISERABLE
A2 A1	TORBELLINO DOLOROSO
A2 A1 A1	REMOLINO OLVIDADO
A2 A1 A1 A1	REMOLINO FURIOSO OLVIDADO
A2 A1 A1 A2	TORNADO PESTILENTE
A2 A1 A1 A2 A2	CICLÓN HOSTIL
A2 A2 A1	TORMENTA DE DOLOR
A2 A2 A1 A1	TEMPESTAD AGÓNICA
A2 A2 A1 A1 A1	TEMPESTAD FURIOSA
A2 A2 A1 A1 A2	HURACÁN PENITENTE
A2 A2 A1 A1 A2 A2	TIFÓN TORMENTOSO
(MANTENIENDO A2 CON ESPADA)	ATAQUE CON ESPADA IZQDA.
(MANTENIENDO A2 CON HACHA)	ATAQUE CON HACHA IZQDA.
(MANTENIENDO A2 CON MAZA)	ATAQUE CON MAZA IZQDA.
(MANTENIENDO A2 CON DAGA)	ATAQUE CON DAGA IZQDA.

DEFENSA

(MANTENER) B	BLOQUEO
(MANTENER) B + A1	CONTRAATAQUE
(MANTENER) B + A2	DEVOLVER CORTE DOBLE
A3	ARROJAR ARMA
(MANTENER A3)	ATAQUE LANZAR ARMA

TÉCNICAS DE MOVIMIENTO

S	SALTAR
S A1	SALTO CON MANDOBLE
S A2	SALTO CON PATADA
(PULSAR PAD + S)	RODAR
(PULSAR PAD + S A1)	GIRAR Y PINCHAR
(HACIA LA PARED) S	SALTO DE MURO Y ACROBACIA
(HACIA LA PARED) A1	ATAQUE SOBRE MURO EN PICADO
(HACIA LA PARED) A2	PATADA DE MURO
(CARRERA HACIA ARRIBA) A1	CAÍDA DEL ÁNGEL
(CARRERA HACIA ARRIBA) A1 A1	REMATE CAÍDA DEL ANGEL
(CARRERA HACIA ARRIBA) A2	ATAQUE GIRO DE ESPADA
(HACIA COLUMNA) A1	TRITURADORA DE COLUMNA
(HACIA COLUMNA) A2	PATADA DE COLUMNA

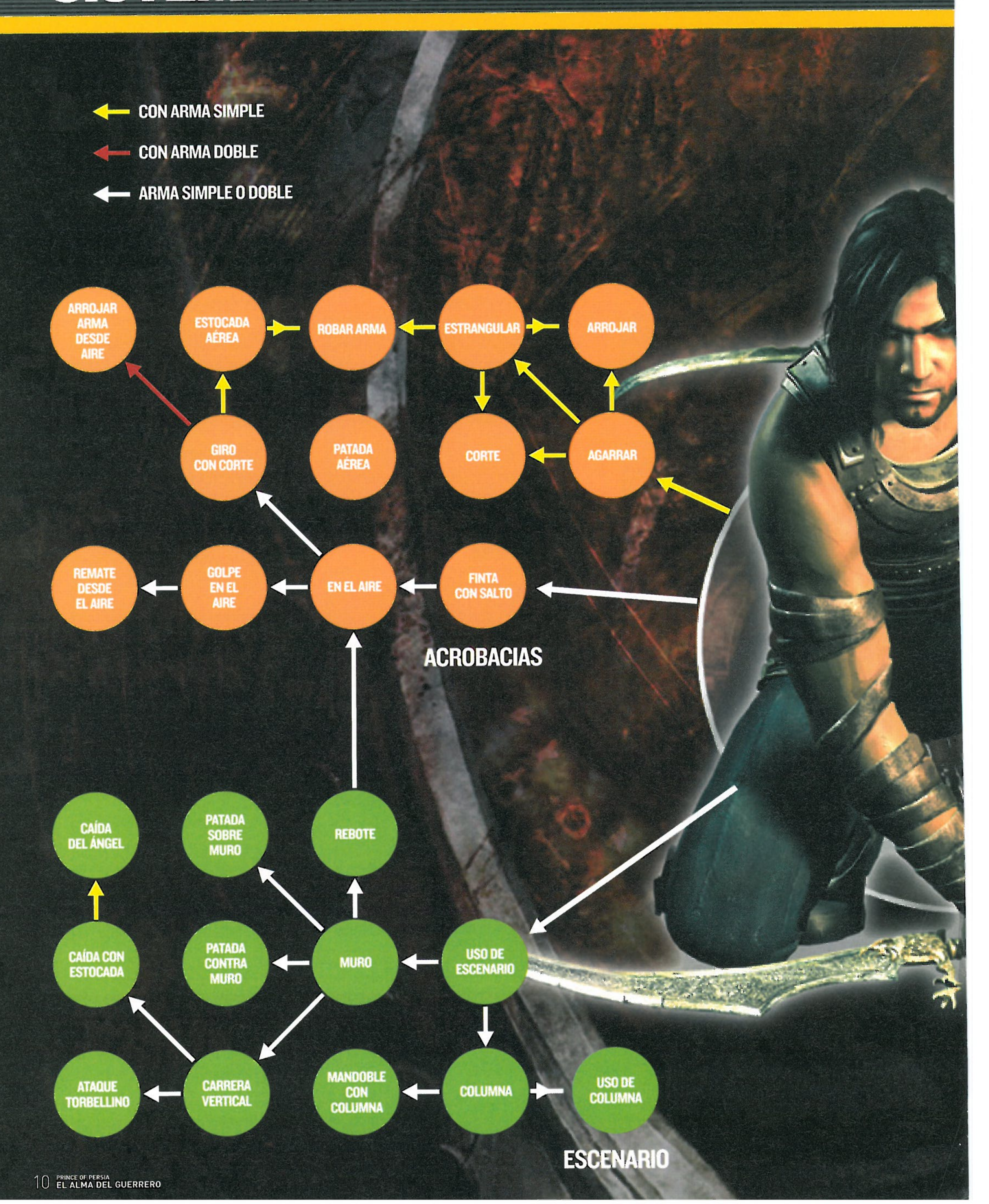
ACROBACIAS

(HACIA EL ENEMIGO S S)	REBOTAR EN ENEMIGO
(HACIA EL ENEMIGO S A1)	MANDOBLE AÉREO
(HACIA EL ENEMIGO S A1 A1)	ATERRIZAR Y CORTAR
(HACIA EL ENEMIGO S A2 A2)	PATADA AÉREA
(HACIA EL ENEMIGO S A3)	LANZAMIENTO DE ARMA

LEYENDA

GOLPE	PS2	XBOX	GAMECUBE
A1	CUADRADO	X	X
A2	TRIÁNGULO	Y	Y
A3	CÍRCULO	B	B
S	X	A	A
B	R1	R	R

SISTEMA DE LUCHA





VENDAVAL MISERABLE
DESQUITE DE AHRIMAN
MANDOBLE DE FURIA
RÁFAGA DESGRACIADA
TORMENTA DE DOLOR
MANDOBLE TRIPLE
CÓLERA DE PTOLOMEO
TEMPESTAD AGÓNICA
BRISA ANGUSTIOSA
TORBELLINO DOLOROSO
MANDOBLE DOBLE
RÁFAGA DESGRACIADA
MANDOBLE SIMPLE
RENCOR DE ORONTES
VENDAVAL MISERABLE

COMBOS

OJO DE LA TORMENTA
RECORDAR
CICLÓN DEL DESTINO
ESTRAGOS DEL TIEMPO
ALIENTO DEL DESTINO
VIENTO DEL DESTINO

PODERES DEL TIEMPO

COGER ARMA
DOBLE MANDOBLE
BLOQUEO
ARROJAR ARMA
DEVOLVER PATADA
CONTRA ATAQUE

DEFENSA

El camino que lleva al Destino

El anhelo del Príncipe es una misión imposible: escapar a su propio destino y burlar a la muerte. Acompañadle en su aventura e impedid la creación de las Arenas del Tiempo. Os indicamos todos los pasos a seguir para alcanzar su objetivo, buscando el final más adecuado. Dejamos que seáis vosotros quienes descubráis su fascinante historia.



1 EL ASALTO AL BARCO lo realizan enemigos poco diestros. Son una mera distracción para debilitaros.



2 LA PLAYA Y SUS BARRANCOS os permiten practicar con la agilidad del Príncipe. Son saltos bastante intuitivos.



JEFE FINAL

SHAHDEE





EL PRIMER COMBATE CONTRA SHAHDEE os sirve como toma de contacto para aprender sus golpes. Esta guerrera se vale de patadas, combos, ataques de ensartamiento y hasta golpes en las "joyas reales". El único modo de que encaje un golpe es protegeros durante uno de sus combos y, poco antes de que llegue el cuarto golpe, pulsar el botón de Ataque en su dirección para realizar vuestro combo inmediatamente. Usad las paredes del barco para impulsaros contra ella, si bien es probable que ese golpe os dañe también a vosotros. Si vuestras espadas chocan, pulsad sin cesar Ataque para romper su defensa y realizad un par de estocadas. Basta con reducir su barra de energía a la mitad.

Barco

El abordaje al buque del Príncipe da lugar a una pequeña clase de esgrima. Seguid las indicaciones del tutorial y a continuación luchad con vuestro propio estilo. Tras la explosión bajad a la bodega. Podéis usar el pilar de madera para practicar nuevos combos. Tras acabar con vuestros enemigos, cruzad el pasillo (bebed algo de agua para reponeros) y regresad a cubierta. No es necesario que liquidéis a todos vuestros rivales (1). Acabad con uno de ellos para conseguir un arma adicional, y subid al puente.

La Playa

Sin espada que usar, os habéis de valer de un... palo. Suerte que vuestros enemigos son meros cuervos, a los que se puede derrotar con sólo un par de golpes. Id hacia la entrada del castillo. Subid las escaleras y saltad al otro lado. A continuación debéis dominar un nuevo movimiento: carrera muro arriba. Tras otro barranco es hora de agarraros al borde de la cornisa, subir para caminar por ella y luego descolgaros para llegar al otro lado.

En la siguiente cornisa (2), avanzad hasta que podáis subir y saltar de ese modo al extremo opuesto. Una tercera cornisa conduce a nuevas escaleras: bajad y corred horizontalmente por el muro. Ya en la zona de las columnas, subid a la más baja y saltad de una a otra para llegar arriba. Los enemigos que os esperan no son gran obstáculo, así que haced que teman a vuestro "Gran Palo". Pasad por el agujero que veis bajo la puerta y recorred los muros para llegar a las escaleras. Trepad por la izquierda para





3 GRACIAS A LA ESPADA ARAÑA podemos volver a defendernos de una forma justa. Desahogaos con estos asaltantes.



4 CONTRA EL MAESTRO CUERVO lo mejor es rodearle, saltar sobre él y atacarle por la espalda. Cuatro impactos bastarán.



5



6



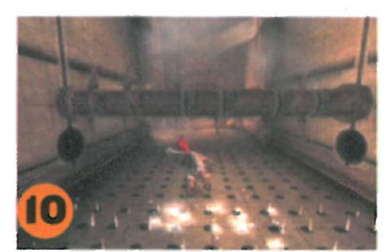
7



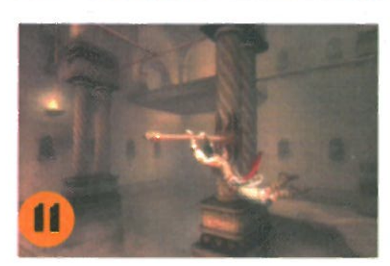
8



9



10



11



12

cruzar las verjas. Subid una vez más para llegar a la entrada a la Fortaleza de la Emperatriz.

Persecución

Shahdee deja tras de sí una Espada de Araña y varios enemigos con los que probarla (3). Acabad con todos y perseguid a la Mujer de Negro, por la puerta de la izquierda. Salvad partida si es necesario en la fuente y continuad saltando sobre los dos socavones. Os espera un nuevo enemigo, el Maestro Cuervo. Debéis acabar con él tres veces.

Tras el primer combate (4) subid por el saliente a la izquierda de la puerta, recorred el muro y usad las columnas. Después del segundo enfrentamiento debéis subir por el muro (5), y a continuación hacerlo en sentido opuesto para, por último, recorrer la pared hasta llegar a vuestro enemigo. Acabad con él para poder usar el interruptor de la puerta. Recorred el muro para llegar al tapiz y caer al suelo. Más enemigos: liquidadlos y subid por la viga central. Desde esta zona, corred por la pared (6) para agarraros al borde de la columna de enfrente, y usad los salientes para bajar. El pasillo os lleva a la primera Cámara del Tiempo: seguid a Shahdee.

La Fortaleza

Acabáis de recuperar el poder de Recordar, muy útil para evitar caídas al vacío. Las primeras trampas son sencillas de evitar: pasad entre las columnas y luego cruzad los muros (7) esquivando las sierras.

Usad la columna para subir. Después, por medio de los salientes y los muros, pisad el interruptor de la pared y descended por el tapiz a la puerta, antes de que se cierre. Subid al saliente contiguo y corred muro arriba para rebotar y alcanzar el otro extremo. Antes de seguir, buscad la puerta superior y salid a un patio: el resorte tras las vasijas (8) abre una escotilla, que a su vez conduce a la primera Cámara de Mejora de Vida. De vuelta al Puesto de Guardia, usad los interruptores junto a las escaleras y cruzad las puertas, atentos a las trampas.

La sala central es refugio de enemigos. Usad las plataformas del fondo para subir hasta las columnas (9), las cuales os conducen al otro extremo. Recorred el muro y rebotad al final para llegar a la alcoba. Si continuáis vuestro ascenso llegaréis a una alcoba con una caja tras una reja: regresad cuando tengáis la Espada Escorpión para romper los barrotes y usad la caja para alcanzar un agujero, y por él la segunda Cámara de Mejora. Las columnas son sólo peligrosas si saltáis descuidadamente. A continuación bajad por las escaleras, evitad las columnas con cuchillas y usad las siguientes escaleras esquivando las trampas (10).

Recorred la cornisa para saltar a la escalerilla del otro extremo, ¡es fácil! Abajo hay más trampas, pero se esquivan con una velocidad adecuada. La puerta de salida es inaccesible. Tras liquidar a los enemigos, subid a una de las barras (11), bajo un bloque. Moveos por ella para encarar la alcoba, y saltad a ella.

En cada terraza os esperan enemigos, pero podéis ignorarlos si queréis. Caminad sobre la viga para llegar a la siguiente alcoba. Luego, usad la barra de la esquina para llegar a las siguientes (una de ellas rebotando sobre el muro) y alcanzaréis la tercera alcoba. Agarraos a su borde y saltad al entramado de vigas (12), que lleva a otra sala. ▶▶



NADA COMO UN TAPIZ para bajar de forma segura desde las alturas. Permiten incluso rebotar hacia los muros.



TIRAD DE ESTE RESORTE para abriros camino a la Sala del Trono. El tapiz de enfrente os evitará repetir todo el recorrido.









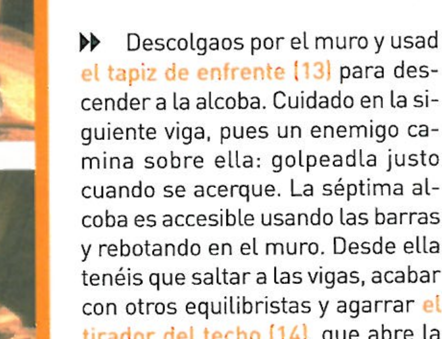
JEFE FINAL

SHAHDEE









VUESTRA ENEMIGA ES AHORA MÁS DESPIADADA. Sus golpes pueden romper vuestra defensa fácilmente. Podéis buscar por el escenario una vasija con un depósito de Arena. Pero no os conviene desentenderos de la lucha, ya que Shahdee lo aprovechará para derribar a Kaileena. Aunque sea poco elegante, atacad por la espalda a Shahdee. Usad también los muros para impulsaros y contrarrestar sus combos.

▸▸ Descolgaos por el muro y usad el tapiz de enfrente (13) para descender a la alcoba. Cuidado en la siguiente viga, pues un enemigo camina sobre ella: golpeadla justo cuando se acerque. La séptima alcoba es accesible usando las barras y rebotando en el muro. Desde ella tenéis que saltar a las vigas, acabar con otros equilibristas y agarrar el tirador del techo (14), que abre la salida. Descolgaos por el tapiz para llegar a ella. **Os espera Shahdee para un combate a muerte**.

Las Cámaras

Antes de escapar del derrumbe, podéis encontrar la tercera Cámara Secreta tirando del asa del monumento (15) en el altar principal. Cuando volváis, subid a las rocas, de ahí a la cornisa y usad la barra para alcanzar el otro extremo. Tras la siguiente cornisa, usad el grupo de barras y un rebote en el muro para subir. Tras usar la cuerda, descolgaos al pequeño saliente y valeos del grupo de cornisas y barras para llegar al otro extremo. La cuerda sobre las rocas no conduce al otro lado, sino que debéis trepar y rebotar (16) para agarrar el interruptor. Descolgaos, saltad al otro extremo y salvad partida.

El interruptor da paso a una sala circular. Acabad con las Guerreras (17) y usad las cornisas para subir. Las barras os permiten llegar a lo más alto, pero tened cuidado en las cornisas: debéis saltar de una a otra (18) cuando los rodillos se alejen. Recorred el muro por medio de las cuerdas, evitando las sierras. Esquivad las columnas para entrar en otra Cámara del Tiempo.

De vuelta al pasado comprobaréis que tenéis el poder Ojo de la Tormenta, que ralentiza la acción. Evitad las trampas y descended por las cornisas. El interruptor del suelo abre la puerta del fondo, pero debéis usar vuestro nuevo poder para llegar a tiempo. Tras la aparición del Dahaka, usad las barras de las paredes. Una vez alcancéis la cuerda, recorred los muros hasta llegar al tapiz. Descended por él y acabad con el "comité de bienvenida" (19).

Con el camino despejado, buscad la columna del fondo: rebotad entre los muros (20) y subid hasta la cornisa, para rodearla y alcanzar el extremo superior. Saltad al borde de la salida enrejada. ¡El Dahaka os ha encontrado! Corred por el muro, rebotad y alcanzad el otro extremo.

No os sintáis aún a salvo. Acabad con el enemigo y descended a la siguiente sala por el tapiz. Si recordáis esta zona, sabréis que podéis subir usando la columna central, para luego correr por el muro a cornisa de enfrente. Atentos, pues nada más descender hará su entrada el Dahaka. Corred por el muro (21) de inmediato y cruzad la catarata, lo




22 EL PUESTO DE GUARDIA es lugar de paso para varios salones. El interruptor de la pared se os hará pronto familiar...


23 EL CAMINO AL TRONO está repleto de trampas, ¡y no es ninguna metáfora! Corred por el muro para evitar ser picadillo.


24


25


26


27


28


29


30


31

que os pondrá a salvo. Entrad en la Cámara del Tiempo para regresar al pasado. ¡Sí, de nuevo!

Pocas novedades en esta nueva visita, salvo la aparición de un misterioso guerrero que os brinda una "cálida" bienvenida. Acabad con los enemigos y activad el interruptor del muro [22] corriendo por la pared. A continuación, tras usar las cornisas para llegar a la siguiente zona, subid las escaleras principales y acabad con los enemigos.

En esta ocasión no es necesario buscar las columnas. Acabad con toda resistencia y saltad a la puerta del otro extremo. Hay varias cuchillas y columnas a evitar [23], pero el poder de ralentización os echará una mano. Más adelante hay un gran pasillo sobre el vacío: corred por el muro, rebotad al otro extremo y usad las cornisas para pasar evitando las columnas. Continuad (ojo con la cuchilla) y usad la escalera para subir al interruptor de la puerta. Kaileena os espera allí para haceros entrega de una peculiar llave [24]: la Espada Serpiente.

La Primera Torre

Volved sobre vuestros pasos y salvad partida. El mecanismo central se activa con la espada [25], y deja ver una palanca en el centro. Si la giráis una vez se abre el camino a vuestro objetivo, la Primera Torre, pero si la giráis dos veces... eso es: un camino inferior. Bajad usando los muros y alcanzaréis la cuarta Cámara Secreta [26]. Tras mejorar vuestra salud, regresad y colocad la palanca en la posición previa.

Partiendo de la entrada al pasillo del Trono, corred por el muro y rebotad para alcanzar unas cornisas [27] por las que trepar a la entrada. Ese interruptor del suelo requiere que uséis el poder de ralentización: corred sobre el suelo antes de que desaparezca. Utilizad la barra para activar otro interruptor que conduce a la Primera Torre.

Hay varios enemigos [28] con los que desahogarse en esta zona. A continuación, saltad para agarrar la escalera y subir a la plataforma. Usad la cuerda [29] para recorrer el muro, rebotar y después valeos de la barra para llegar a la salida.

Descended por las cornisas y subid por otras semejantes a la salida de este pasillo. Nada más salir a este vasto escenario os aguardan varios enemigos. Libraos de ellos para poder mover la palanca. Antes de continuar, id a la derecha y descolgaos por las cornisas [30] hasta la quinta Cámara Secreta.

Después volved y buscad un interruptor colgante, y usad el bloque que descubre para alcanzar una cornisa. Saltad desde ella a las ramas [31], que junto a una cuerda y vigas os han de conducir a las plataformas superiores. Acabad ▸▸

CÁMARAS DEL TIEMPO



PARA ACCEDER A CIERTOS INTERRUPTORES O PUZZLES es necesario moverse entre el Pasado y el Presente. Existen repartidas por la Fortaleza diversas Cámaras del Tiempo para realizar estos viajes.Se activan al presionar, con una carrera vertical, los cuatro interruptores de las paredes. El orden es siempre aleatorio, pero no tardaréis en dar con la combinación. Recordad que tras cada viaje ganaréis un nuevo poder del Tiempo o un Depósito de Arena adicional.



32 EL RESORTE DE PRESIÓN requiere un peso para ser activado: empujad el bloque a su posición e id hacia la salida.



33 ESA PARED QUEBRADIZA esconde un cofre tras ella. Regresad cuando podáis destruirla con la Espada Escorpión.



34



35



36



37



38



39



40



41



FUENTES



EL ÚNICO MODO DE RECUPERAR LA SALUD es beber de las fuentes repartidas por la Fortaleza. Un par de tragos de sus cristalinas aguas os bastarán para recuperar toda la energía. Estas fuentes también permiten salvar vuestros progresos. Resulta recomendable usarlas siempre que encontréis una de ellas, pues son aviso de futuros peligros o enfrentamientos. Ah, también recuperaréis salud bebiendo el agua de estanques, ríos o incluso de charcos.

con el Maestro Cuervo y usad las cornisas para subir. Saltad al otro extremo para agarrar el interruptor que activa el puente. Moved el bloque sobre el interruptor (32) del suelo, corred a la palanca y, tras activarla, veréis que es hora de regresar al jardín anterior. En lugar de bajar, seguid el canal de agua para llegar a una viga (33) y, desde ella, a una cuerda para descender. Tras subir por las cornisas del pasillo, usad el tapiz para descender.

Para acceder a la salida, debéis mover las tres primeras palancas 180º (dos "toques"), y la cuarta 90º (34). La salida está en la fuente central. Os conduce a una serie de cornisas que cruzan un abismo, y de él a una nueva Cámara del Tiempo.

Utilizad las cornisas para ascender y acabad con los enemigos que os aguardan. ¿Veis esa escalera? Usadla para alcanzar la cornisa que cruza (35) este jardín y llegar de ese modo al otro lado. Una vez arriba, tened cuidado con los Cuervos y caminad sobre la cornisa. Saltad a la rama de enfrente, y desde ella al siguiente grupo de árboles. Cuando alcancéis la primera plataforma, saltad a las cornisas y descended por ellas hasta la salida.

¿Dónde está el camino? Bajo vuestros pies: usad la cornisa (36) para avanzar sin caer hasta la siguiente plataforma. Acabad con los enemigos (37) que os aguardan. Luego subid por el bloque hasta el árbol, recorred el muro para rebotar al otro extremo y usad los árboles como columnas para llegar a una rama donde columpiaros.

Subid a la cornisa que hay encima, saltad a otra rama y alcanzad otras dos plataformas, una de ellas con enemigos. Alcanzad entonces el borde que recorre el muro y usadlo para rodearlo. Desde el borde del siguiente muro, saltad de rama en rama (38) hasta llegar a varios árboles que hacen las veces de columnas. Finalmente, acabad con las Guerreras de esta plataforma, saltad a la cornisa y seguid a la salida.

Pero no es momento para descansar: los bloques que surgen de las paredes pueden dejaros caer, así que ralentizad el tiempo para correr al otro lado. Salvad partida.

Ralentizad, pasad sobre los bloques y agarrad la cuerda (39) para llegar a la columna. Saltad a la plataforma cuando la columna os dé paso. Saltad a la plataforma, usad las cornisas y agarraos a las columnas (40) para llegar a la salida.

De nuevo en el exterior, corred por el muro y saltad a la columna. Id de una a otra para alcanzar las plataformas centrales, y de esta forma saltar hasta donde os espera el enemigo visto al principio. Vuestro "amigo" el Dahaka se hace cargo. Corred inmediatamente por el muro, deslizaos por la escalera (41) y saltad desde ella a la columna, y desde ésta a la barra. ¡Deprisa!





ESTE COLOR SEPIA de la pantalla indica que el Dahaka se aproxima. Medid bien vuestro salto y carrera, y romped los barriles.



AUMENTA EL NÚMERO DE ENEMIGOS al avanzar en vuestra búsqueda. Su poder y destreza también son mayores.

















Desde aquí, entrad en la fortaleza y corred sobre los muros, por la parte izquierda, para no caer al vacío. De nuevo en la muralla externa, corred por el muro (42) para alcanzar la escalera, y de nuevo para llegar a la entrada. Romped los barriles para pasar. Recorred el muro para alcanzar la nueva puerta.

Girad a la derecha, cruzad el muro y usad la cuerda para llegar al puente. Una vez se destruya el muro, corred y saltad a la escalera al fondo, para alcanzar una nueva escalerilla y desde ella correr hasta la Cámara del Tiempo. ¡A salvo!

Tras acabar con los enemigos (43) las escalerillas conducen a una gran estructura, ¿por dónde empezar? Lo mejor es avanzar por la derecha y usar las barras (44) para pasar de una terraza a otra.

Vuestro objetivo está muy cerca. Debéis mover los pilares para abriros paso hacia arriba. Para empezar, girad 180º la primera palanca. Después subid por la columna y saltad al pilar que habéis movido. Saltad a la columna y de ella a la cornisa. Corred por el muro para llegar a una nueva palanca, que habéis de girar 90º. Continuad saltando por ellas hasta alcanzar la tercera palanca (45), que debe ser girada 180º, ¡pero acabad antes con los cuervos! Usad la cuerda a la derecha para rebotar sobre el muro y alcanzar la cornisa, que a su vez lleva hacia una columna.

Gracias a ella saltaréis a una alcoba (46): pasad por el hueco y activad la palanca del interior. Habéis activado el agua; volved atrás, girad la palanca tercera otros 180º y descended al jardín principal. Si lo habéis hecho correctamente, el agua habrá desactivado la Primera Defensa. Antes de salir buscad un saliente (47) detrás de la palanca: subid y alcanzaréis la sexta Cámara de Mejora. Volved a la entrada tras liquidar a todos los enemigos.

Justo debajo tenéis una fuente para salvar partida. Corred por el muro hasta el saliente y pasad entre las sierras, si es necesario tras ralentizar. Es hora de volver a la zona de las terrazas, repitiendo los pasos que seguisteis con el Dahaka, pero de modo inverso. ¡Y con tranquilidad! Corred por los muros hasta llegar a las escalerillas.

Usad de nuevo las barras para llegar al otro lado. Esta vez debéis continuar por la izquierda, y usar la cuerda del muro (48) para alcanzar la plataforma del interruptor. Acabad con los enemigos, activad el interruptor y emplead la cuerda para alcanzar el bloque móvil.

Con una carrera vertical y un salto alcanzaréis la barra, y ella os permitirá usar las cornisas que descienden. Cuando veáis la escalerilla, utilizadla para descender y liquidar al Maestro Cuervo (49). Seguid bajando hasta alcanzar la salida. Esta vez podéis ir por el suelo de madera inferior. Una vez fuera, evitad las cuchillas y continuad hasta alcanzar la Sala de Acceso.

Segunda Torre

Kaileena os entrega una nueva espada (50). Moved la palanca para activar las plataformas que llevan a la segunda torre. Saltad al otro extremo y corred por el muro, rebotad y subid por la cornisa. Desde ahí saltad a la plataforma, activad el interruptor y ralentizad. Subid por las cornisas hasta la entrada.

Acabad con el grupo de enemigos y descended por las cornisas de madera hasta la gran sala inferior. Atentos a los enemigos.

Ya en el edificio, activad el interruptor del muro para poder acceder a una zona elevada. Salvad partida antes de entrar en esta Torre Mecánica. Para pasar entre las aspas (51) se tiene que ralentizar. ▶▶



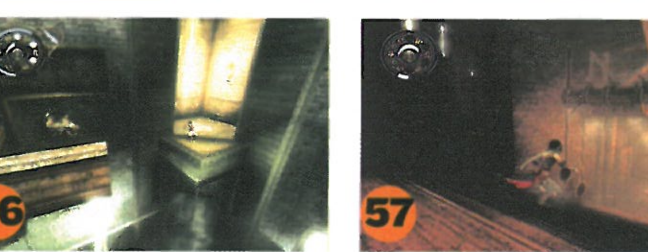
LA TORRE MECÁNICA está repleta de resortes y poleas que debemos activar. Hay que conocer sus pautas para no caer.



CUIDADO CON ESTAS BESTIAS. Son una plaga en la Torre. Su ataque consiste en explotar cuando están malheridos.









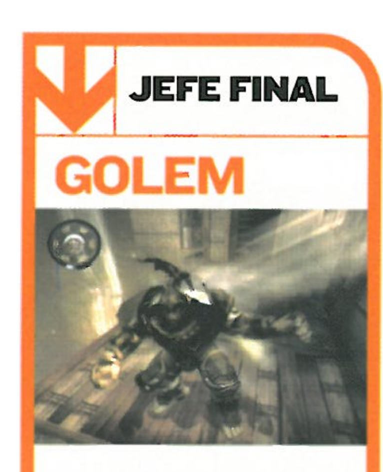






JEFE FINAL

GOLEM



ATACAR DE FRENTE AL GOLEM SUPONE LA DERROTA. Su punto débil son los ligamentos, desprotegidos de armadura. Usad Ojo de la Tormenta y atacad esta parte evitando sus contraataques. Cuando caiga de rodillas, pulsad Salto y subiréis a su espalda para atacarle. Debéis romper la armadura de su cabeza para poder clavar la espada en la nuca. Os llevará más de un intento, así que evitad sus golpes.

Saltad y acabad con los enemigos (52). Usad los pilares para acercaros a la plataforma inferior. Descended, acabad con el guardia y activad el interruptor de la pared. Debéis subir al borde de la vagoneta cuando se acerque, y colocaros en el otro extremo para saltar a la plataforma. ¿Veis esa palanca? Giradla para que baje una barra y podáis columpiaros hacia la plataforma (53). Libraos de los Carroñeros.

Tirad del interruptor superior para que suba la plataforma central. Id hacia ella y subid a la viga izquierda, para saltar desde ella al puesto de vigilancia. Podéis utilizar las cornisas para rodear el borde y entrar.

La zona superior conduce a una barra, justo enfrente de una pared giratoria: esperad a que esté de frente y saltad para agarraros al borde. Cuando dé la la vuelta (54), saltad en dirección a la plataforma con palanca. Giradla del todo. Desde ahí saltad a otra barra, y fijaos en los salientes giratorios: saltad justo cuando uno de ellos esté justo debajo (55). Agarraos mientras gira y saltad por medio de otra barra hasta la plataforma con interruptor.

Lanzad vuestra arma secundaria al Carroñero de la pared (56). A continuación, pisad el interruptor del suelo y ralentizad. Corred por el muro y saltad a la pared de madera que habéis activado, para subir a su borde. Cuando se mueva, saltad a la cornisa contigua. Descended y tirad del interruptor superior. La plataforma central volverá a subir: subid a la viga, pasad entre las ruedas y usad las cornisas para ascender a la siguiente balconada.

A continuación estáis en una zona interior: evitad las cuchillas y columnas (57), y en especial los topes. Volvéis a estar en la Torre. Acabad con los enemigos, activad el interruptor de presión y buscad una cuerda en el muro. Usadla para llegar al otro extremo. Tras la secuencia y nuevos combates, debéis pasar entre la rueda de la pared (58). Aprovechad las columnas para llegar a una nueva palanca, que activa una plataforma. Subid a ella mientras baja para llegar a un muro.

Corred por el muro, rebotad y saltad de una pared a otra para subir. **En la siguiente sala os espera otro viejo conocido**, el Golem (59). Usad la misma técnica (ligamentos y golpes en la nuca) para derrotarle.

Ya podéis continuar para correr por el muro y, por medio de la cuerda, saltar a la zona de molinos. Pasad entre los huecos (60) rodando.

En la parte central hay un interruptor en el techo que ha de ser activado. Tras hacerlo, entrad por la puerta que habéis abierto y corred por los muros de madera, evitando todas las trampas. Cuidado con el tope en las escaleras. Esta zona está repleta de trampas (61): debéis subir a los topes para evitar las columnas, corriendo por los muros.





62 **LAS ZONAS INTERIORES** de la Torre son quizás las que más trampas esconden. Valeos de cuerdas y muros para superarlas.



63 **PARA SUBIR AL ÚLTIMO PISO** hay que usar el entramado de columnas y poleas. Como Veis están muy bien vigilados.



64



65



66



67



68



69



70



71

Usad la cuerda del muro para alcanzar el otro extremo (62) y tras las trituradoras encontraréis la salida. Mejor dicho, la entrada.

Usad el tapiz para descender tras matar a todos los enemigos. Pasad entre la rueda y usad las columnas para bajar. La plataforma móvil os lleva arriba: rebotad de muro a muro. La siguiente sala tiene "truco": para romper las vigas de la puerta es necesaria una explosión.

Dejad que un Carroñero se acerque a vosotros malherido y, junto a la puerta, corred muro arriba para que su explosión os abra paso. Usad las cuerdas para llegar al otro extremo y volved a pasad bajo los molinetes del agua. Descended por la parte central usando las cornisas, y después saltad al extremo de la cascada. En la siguiente sala, pasad bajo las trituradoras para alcanzar una sala circular. Acabad con sus inquilinos (63) y subid por la escalerilla. La estructura no deja de girar, así que debéis usar sus cornisas para ascender entre pared y pared (64). En el último piso veréis un interruptor en la pared: desde la estructura, saltad a él, agarraos a la cornisa, ralentizad y saltad de nuevo al torniquete, para alcanzar la salida antes de que cierre.

Repetid la estrategia de los Carroñeros para abrir una salida. Liquidad a los Piratas (65), id al muro y descended rebotando de uno a otro.

Usad las cornisas para subir y alcanzar la escalera, corriendo por el muro. Una vez abajo, acabad con la oposición que surja y descended por otro grupo de cornisas. Utilizad la cuerda para alcanzar otras dos escalerillas y bajad a la plataforma inferior. Ya abajo, subid a la cornisa y cruzad al otro extremo.

Cuando se presente el Dahaka (66) corred hacia la derecha. Corred por el muro y rebotad para alcanzar la cuerda. Corred muro arriba para ascender, cruzad la cascada y usad el interruptor de la pared para subir rebotando de un muro a otro. Saltad al otro extremo, pasad bajo el agujero (67) y después usad la cuerda para llegar al otro lado. No tardaréis en llegar a la Cámara.

Corred por el muro para evitar las trampas. Tras las cuchillas os esperan tres Carroñeros. Saltad de una plataforma a otra y bajad rebotando entre los muros. Debéis bajar de una plataforma a otra hasta llegar a la sala central (68). Acabad con la oposición y cread una explosión para abriros paso, a la izquierda (69), por medio del Carroñero que os arroja el Thrall gustoso. Llegaréis a la séptima Mejora.

Volved a la gran sala. La puerta quebradiza de la derecha (70) conduce a una fuente. Activad la palanca y pasad entre la rueda para alcanzar la plataforma. Subid a la polea (71) y dejad que el Thrall os arroje un monstruo para que lo rompa y ascendáis sobre ella.



COMBATE MASIVO



SI OS VEIS RODEADOS, SIN DEPÓSITOS DE ARENA Y MAL DE SALUD, VUESTRO FINAL ES INMINENTE. En estos casos lo mejor es usar el entorno para realizar golpes masivos, es decir, que dañen a más de un enemigo a la vez. Un buen ejemplo es una carrera vertical y, justo al caer, pulsar Ataque para efectuar la Caída del Ángel y golpear críticamente a dos o más rivales. De este modo no sólo les derrotaréis, sino que podréis recuperar antes Depósitos de Arena.


72 CADA UNA DE ESTAS PALANCAS hace descender la plataforma donde se encuentra el Thrall y también la salida.


73 LAS POLEAS DE ESTA SALA deben ser destruidas por medio de los Carroñeros que arroja el Thrall.


74


75


76


77


78

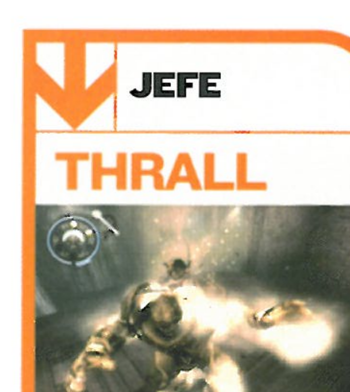

79


80


81

JEFE

THRALL



EL THRALL ES MUCHO MÁS PODEROSO QUE LOS GOLEMS. No es fácil que exponga sus ligamentos, a menos que uséis el poder de ralentización. Utilizadlo y, cuando caiga de rodillas, activadlo de nuevo mientras atacáis su nuca. Si contáis con suficientes depósitos de Arena, este método pondrá fin a la batalla de forma rápida. De lo contrario preparáos para "comeros" las paredes una y otra vez...

▸▸ Corred por los muros para llegar a las plataformas de las esquinas. Activad la palanca (72) y continuad por el muro, atentos a los muros salientes para que no os corten el paso. Saltad a las plataformas giratorias y de ellas a las barras. Manteneos pegados al muro para alcanzar la siguiente zona cuando gire, corred por ese extremo y bajad a otra sala con una polea. Repetid el proceso de subir a ella (73) para que sea destruida. Las esquinas conducen a la segunda palanca. Acabad con las bestias explosivas y corred por el muro para alcanzar la plataforma del centro. Activad la última palanca y corred a la apertura del centro. Corred por el muro y descended por cornisas (74) y la escalerilla.

Tras el combate, id hacia el mecanismo del reloj que vigilaba el Thrall. Usad la barra para columpiaros de una a otra hasta subir a lo más alto (75). Usad la escalerilla para alcanzar el tirador del techo (76) y, tras acabar con los Carroñeros, activad la palanca de la segunda defensa de la Fortaleza.

Salid por la puerta que se ha abierto. Pasad entre la rueda, evitad las trampas de las escaleras y, tras acabar con nuevos monstruos, descended por los tapices.

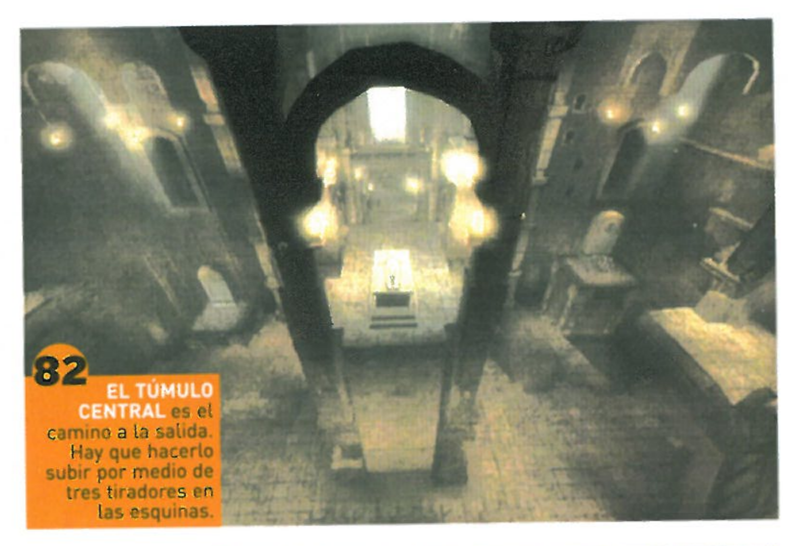
Este camino os debe sonar. Una vez estéis frente a la gran rueda, pasar entre ella y salvad partida. En la siguiente zona hay un nuevo Golem, aunque podéis esquivarlo si queréis. Utilizad las cornisas de madera (77) para ascender, acabad con los enemigos y, esta vez, prestad atención a los topes de las paredes. Bajad por las escalerillas y los tapices (78) hasta alcanzar el interruptor: ralentizad, esquivad las cuchillas y salid de nuevo a la Sala de Acceso. El Dahaka se hace cargo de vuestro perseguidor... o protector. De nuevo os toca esquivar las trampas de cuchillas y trituradoras hasta llegar al Salón del Trono (79). Una vez en él, id por la izquierda y evitad las trituradoras. **La sorpresa de Kaileena os dejará sin aliento**.

Catacumbas

Ah, la ingenuidad... ¿creíais que el Dahaka se daría por vencido? Huid de él corriendo por el muro (80) y usando las barras de inmediato. No titubeéis al cruzar o los tentáculos de vuestra némesis os alcanzarán. Usad la cuerda y descended a toda prisa. Después podéis valeros del grupo de barras y el tapiz para descender a la puerta que os lleva a una seguridad temporal.

Es hora de plantar cara. Id hacia las escaleras y, cuando el Dahaka haga su gran entrada, girad a la izquierda. Corred por el muro y rebotad al otro lado (81). Por medio de las barras debéis saltar y después correr por dos nuevas paredes. Los dos próximos barrancos pueden ser





EL TÚMULO CENTRAL es el camino a la salida. Hay que hacerlo subir por medio de tres tiradores en las esquinas.



CASCADAS COMO ESTA son la única protección posible ante el Dahaka, ya que esta bestia no puede cruzar el agua.















superados saltando, pero agarrad el interruptor del techo en el último salto. Esto activará no sólo una cascada protectora; también izará la plataforma central (82). Para ello, tirad del asa para que el peso de la estructura ceda y podáis bajar.

Volved a las escaleras, pero esta vez id a la derecha. Corred por el muro y saltad a la barra. Desde ella, saltad a las barras y cruzad la cascada (83). Corred muro arriba y alcanzaréis otra estructura donde podéis tirar del asidero (84).

De nuevo en tierra, es hora de "jugar" con el Dahaka una última vez. Esta vez debéis continuar por la izquierda, pasando por el hueco entre las columnas. Corred por el muro, alcanzad la cuerda y luego las barras. Continuad y saltad entre los muros (85) para subir. Repetid ese proceso a continuación y corred por los muros para llegar a dos nuevas barras. Saltad sobre el barranco, realizad otra carrera horizontal y descended por los tapices. Pasad bajo el hueco y llegaréis al ansiado interruptor de la cascada. Ahora ya podéis activar un nuevo asidero. Bajad y subid a la tumba por medio de los huecos de sus paredes, y una vez arriba saltad hacia la cascada .

Prisión

Cruzad los dos muros corriendo por sus extremos. Acabad con el grupo de Piratas y descended por medio de las cornisas. Más adelante hay nuevos rivales, y una escalerilla que conduce a otra idéntica, en la pared opuesta. Hay una nueva espada, ¡y muy cerca! Acabad con los enemigos y sus aliadas femeninas y cruzad las vigas del techo (86). No os precipitéis, ya que muchas de ellas se derrumban. Descended por medio de los tapices y podréis casi tocar la flamante Espada Escorpión. Pero el Dahaka no da tregua (87). Corred por las escaleras y girad a la izquierda. Corred por los muros y destruid los barriles. Una carrerita horizontal y listo, llegáis así a otra Cámara del Tiempo.

Esquivad las trampas corriendo por los muros y alcanzaréis la ansiada Espada (88). No tardarán en aparecer varios grupos enemigos: ¡disfrutad de vuestra nueva fuerza! Cuando acabéis con ellos se abrirá la salida. Esquivad las trituradoras y entrad en la nueva sala. Al activar la palanca aparecen nuevos enemigos, ¡y son duros! Acabad con los cuatro valiéndoos de la columna central. Una vez muertos, buscad la jaula que hay en una de las habitaciones y colocadla sobre el interruptor (89) del suelo.

En la siguiente sala descended por la escalerilla y acabad con los enemigos. Es muy recomendable ralentizar la acción para esquivar las cuchillas deslizantes, además de las sierras (90) en el suelo. ▶▶



JEFE FINAL

KAILEENA





PESE A SU PODER, Kaileena no es tan diestra como Shahdee. Pero cuenta con dos peligrosas habilidades: la teleportación y un combo cuyo golpe final rompe siempre vuestra defensa. Si giráis alrededor de ella podéis sorprenderla y hacer que encaje dos golpes seguidos, pero no más. Usad sólo el poder Ojo de la Tormenta y atacadla a cámara lenta. Atentos cuando invoque a sus Guardianas: liquidadlas y conseguiréis Depósitos.



91 GRACIAS A LA NUEVA ESPADA podéis derribar cualquier muro o puerta quebradiza. Buscad así las Cámaras de Mejora.



92 LA RED DE VIGAS que parte de la Prisión llega hasta la Biblioteca. Subid a ella desde la sala donde aparece el Bruto.



93



94



95



96



JEFE FINAL

BRUTO





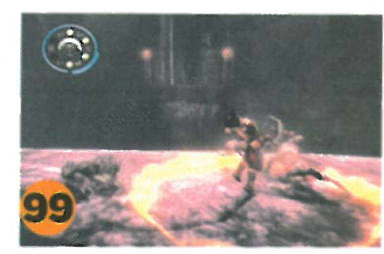
¿OS CREÉIS MUY VALIENTES POR PEGAR A UNA CHICA?
Sí, es "ella", no "él", pero os aseguramos que ni siquiera usando el poder para ralentizar os libraréis de unos cuantos golpes. Este enemigo os puede enviar al otro extremo de la sala de un puñetazo, momento que aprovechará para embestir contra vosotros. Tratad de arrinconarle para dañar sus ligamentos, y golpear con cesar cuando subáis a su espalda... si os deja. Vigilad vuestra salud.



97



98



99

▶▶ Activad la palanca de la siguiente sala, acabad con los cuatro guardias y usad el interruptor de la pared de la sala de la derecha para abrir la salida. Si rompéis una puerta en cada extremo (91) podréis acceder a la octava Mejora de Salud. Una nueva sala: tras activar la palanca, id a la derecha y subid rebotando entre los muros. **Os espera "un amigo": el Bruto.**

Usad la escalerilla de la sala por la que salió el Bruto. Subid, usad el interruptor de la pared y corred hasta llegar a las vigas (92). Subid por ellas y las cornisas contiguas hasta alcanzar la sala superior.

Biblioteca

Corred muro arriba para rebotar y alcanzar la viga. Usad las vigas superiores para llegar a los corredores de la biblioteca. Allí os esperan docenas de enemigos (93), ¡dejadles un amargo recuerdo! Activad las palancas hasta alcanzar una sala con un interruptor: subid a él para abrir la salida y usad el Ojo de la Tormenta, para que os de tiempo de activar las palancas (94).

Acabad con todos los enemigos. Buscad los agarres de las estanterías y tirad de ellos (95) para poder moverlos. Rebotad entre ambos y subid. Usad la barra y, a continuación, moveos por la red de vigas (96) hasta alcanzar la zona derruida. ¡Cuidado con los enemigos "saltarines"! Subid al otro extremo y usad las cornisas para llegar al otro muro. Un sistema de barras os conducirá al extremo de salida.

Regreso al Trono

Los siguientes pasos son muy sencillos, ya estáis en una zona familiar. Pasad entre la rueda y salvad partida en el otro extremo. Después, bajad e ignorad al Golem (97) si lo estimáis oportuno, subid por las cornisas de madera y esquivad las trampas hasta que lleguéis al interruptor de pared.

Regresad al salón del Trono evitando las trampas ya conocidas: las trituradoras, las cuchillas, y las columnas de las cornisas. Id al Trono de la Emperatriz y destruid la pared (98) con la espada. Esta nueva ruta conduce a una Cámara del Tiempo, donde ataréis varios cabos.

Cavernas

Hay varios monstruos al acecho: liquidadlos para poder subir a las cornisas. Saltad sobre el barranco, y más adelante veréis una enorme explanada de piedra donde veréis varios enemigos. Acabad con ellos con todo vuestro poder (99) y saltad al otro extremo. Pasad bajo el hueco de la puerta, cruzad el foso con

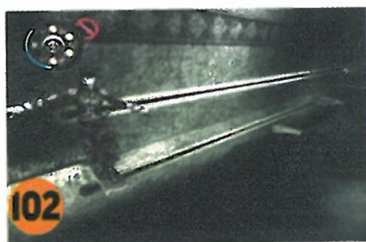




100 ALCANZAR LA SALIDA exige que calculéis bien los saltos,pues estas plataformas se activan sólo por unos segundos.



101 VARIOS CARROÑEROS son vuestra única compañía en las Cavernas. Son demasiados como para esquivarlos.















pinchos y llegaréis a un vasto pasillo. En él hay varios interruptores, que activan plataformas por tiempo muy limitado (100). Usad la primera para alcanzar una columna y saltad contra la pared para subir rebotando. Usad la barra de la izquierda para alcanzar el segundo interruptor. Luego, volved a la plataforma y subid a ella para alcanzar un juego de barras y otro interruptor, que os conducirá con un rebote a las plataformas superiores. Tras usar las barras, bajad por el tapiz. Matad a los Carroñeros (101), romped la pared y usad las cornisas para llegar a la puerta del otro lado. Usad el tapiz para bajar y conseguir algo que nunca debió existir.

El Espectro

¡Tenéis un aspecto terrorífico! Salid por la izquierda y usad las barras para llegar a la columna por medio de un salto con rebote, y de ella a la viga por las cornisas. Esquivad las trituradoras y cruzad los fosos con sierras (102) y cuchillas. Usad ahora la Cámara del Tiempo.

Corred en zig-zag para evitar las cuchillas deslizantes. Usad las cornisas (103) para avanzar por los muros entre las sierras. Más adelante hay trituradoras: situaros bajo ellas a la hora de avanzar. Para descender entre las sierras es necesario ralentizar. Un par de trituradoras más y una necesaria fuente son **el prólogo al gran combate contra el Grifo**, sobre la explanada.

Id al borde de la plataforma donde cayó el Grifo y saltad al otro extremo. Usad la cornisa para saltar de muro a muro (104) y llegar al extremo superior. Rodead la columna y saltad desde ella a la plataforma inferior. A continuación usad la barra para alcanzar los tapices (105) y descender. Es vital ralentizar el tiempo a continuación, pues todos los muros tienen sierras o trituradoras. Usad las cornisas para descender y continuad por el pasillo.

A la carrera

Debéis adelantaros al Príncipe en su camino al trono. ¡O él o vosotros! Caminad sobre la cornisa (106) hasta llegar al sendero. Estáis tras la puerta que no se podía abrir en la Primera Torre. No tardaréis en alcanzar la salida. Una vez en la zona de balconadas, id hacia el centro (107) para buscar un interruptor en forma de barra, que activa las escaleras que llevan abajo. Cruzad la galería y sabréis que os encontráis en la Sala de Acceso (108).

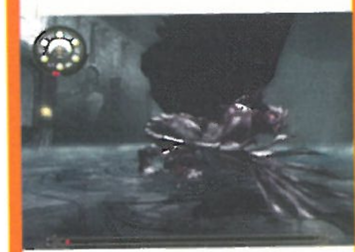
Volved a la torre, esta vez por el camino que seguisteis con el Príncipe en primer lugar. Debéis llegar esta vez a lo más alto usando las escalerillas, sólo que ahora vais en dirección opuesta. Usad ahora ▶▶



JEFE FINAL

GRIFO





ESTA BESTIA MITOLÓGICA JAMÁS HA SIDO DERROTADA. Pero también se decía que nunca existió ser como el Espectro de las Arenas... El Grifo os ataca con sus alas, pico, garras y hasta su cola. Aprovechad vuestro poder ilimitado para atacar con Estragos del Tiempo el costado del monstruo. Cuando empiece a hacer barridos, esquivadlos con volteretas o ralentizando con Ojo de la Tormenta. Es más fácil de vencer de lo que creéis.



109 REGRESO A LA SALA CENTRAL: ya conocéis el camino hacia arriba, pero procurad ir deprisa o seréis atacados.



110 TRAMPAS COMO ESTA son ahora más numerosas. Así que cuidado: ahora perdéis salud progresivamente.















NUEVOS PODERES



ESPECTRO





¡MENUDO CAMBIO DE IMAGEN! En vuestra encarnación como Espectro de las Arenas nunca os quedaréis sin depósitos de poder, pero vuestra energía se reducirá poco a poco. El descenso es paulatino, pero es muy fácil que os pase desapercibido y que vuestra energía esté al mínimo en el momento más inoportuno. Vuestras habilidades físicas son las mismas, pero no necesitáis más: ¡hay que estar loco para enfrentarse a vosotros ahora!

▶▶ las barras y descended hasta el pasillo que conduce a otra Cámara.

El Dahaka os arroja a un pozo. A grandes males... aprovechad para recuperar salud bebiendo agua. Pasad bajo las trituradoras y subid para alcanzar la plataforma.

Usad las barras para correr por los muros, y descended por medio del tapiz al puente central. No perdáis mucho tiempo con los enemigos y subid por la columna (109) de la derecha al entramado de arriba. Cuidado, ahora hay enemigos sobre las vigas. Saltad a la rama de la derecha y columpiaos hasta la cornisa. Saltad a la izquierda.

Muerte

Saltad de columna a columna, rebotad en el muro y evitad las trituradoras (110). Tras acabar con los Piratas, esquivad las cuchillas y estacas y subid por las cornisas.

Estáis en la Forja (111). Debéis conectar las tuberías para activar el crisol. Tomando como referencia frontal el interruptor de la columna, colocad las palancas (112):

- **Superior izquierda:** a la izquierda
- **Superior derecha:** a la izquierda
- **Inferior izquierda:** a la derecha
- **Inferior derecha:**a la derecha.

Salid por el hueco abierto por el crisol, usad la escalerilla y rebotad para alcanzar las plataformas superiores. Ya en la Prisión, corred por el muro para alcanzar el otro extremo, y usad de nuevo una carrera para evitar la trituradora.

Descended desde la escalerilla a las cornisas. Activad la palanca y corred por el borde del muro para alcanzar las vigas superiores. Recorredlas y saltad desde el borde (113) a las cornisas, para pasar entre las sierras. Una vez abajo, corred por el muro, rebotad y subid a las vigas. A partir de la fuente, corred por el muro de enfrente para alcanzar las vigas. Subid por ellas para alcanzar las escaleras. Destruid la puerta de entrada y usad las palancas tras las estanterías para abrir la salida. Subid por la escalerilla y acabad con los "bibliotecarios". Seguid hacia la izquierda y tirad de las estanterías, para rebotar entre ellas y alcanzar el techo. Servíos de ellas para llegar a las vigas (114) y por ellas a la zona en ruinas.

¡El Dahaka está justo bajo vosotros (115)! Usad el borde para alcanzar la cornisa, y desde ella las vigas. Desde el final podréis alcanzar una hendidura y bajar al suelo. La última Cámara Secreta está detrás de la vidriera de la sala central (116). Hora de correr: superad los abismos y alcanzad la barra que lleva a las escaleras. Corred hacia arriba para llegar a la ventana.

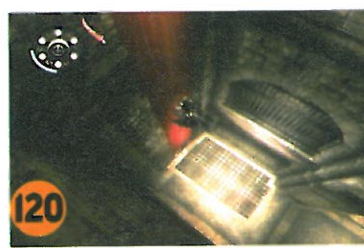
"Gracias" a la niebla de las Cavernas veis menos que un pez frito. Vigilad vuestros pasos: bajad por las cornisas (117) y recorred el muro



118 **GRACIAS A LAS ESTALACTITAS** llegaréis al interruptor, pero también os llevan de vuelta a tiempo hasta la puerta.



119



120



121



122

123



124



125



126

para saltar al otro extremo. Rebotando entre los muros alcanzaréis el punto superior. Saltad al otro lado de la plataforma. Hay que buscar el interruptor de la puerta: rebotad desde el muro para alcanzar las estalactitas [118] y desde ellas las plataformas que conducen al resorte [119]. Usad las estalactitas para llegar a la puerta a tiempo. Corred muro arriba y bajad por el agujero. Saltad desde el muro a las cornisas y recorred los muros para llegar a la salida. ¡Cuidado con el Carroñero que está en el muro!

Bajad las escaleras. Salid por el otro extremo y cruzad el muro. Precaución: carroñeros. Tirad del interruptor del techo. Continuad por el muro, agarrad la cuerda y saltad a la plataforma de las aspas. Pasad entre sus huecos y, al final, utilizad las barras para llegar al extremo opuesto. Bajad por el tapiz [120] y pasad entre las ruedas para alcanzar la plataforma. Una vez en el puente, bajad a la plataforma inferior. La siguiente sala esconde cuchillas deslizantes, topes y una "simpática" cuchilla giratoria.

La salida tiene una cornisa bajo ella: usadla para descender a unas vigas, y desde ellas cruzad la gran rueda [121]. Buscad la viga saliente y saltad desde ella al puesto de vigilancia. Las cornisas os permitirán bajar y así saltar a la plataforma central [122]. Bajad la escalerilla y cruzad de nuevo la rueda. El resto del recorrido a la Sala de Acceso es el habitual: hay que esquivar al Golem, bajar por las cornisas, evitar las trampas y, por último, activar el interruptor de salida.

Oscuro destino

Qué escena tan chocante la del Dahaka... Ha llegado la hora de regresar por última vez al Salón del Trono. Evitad las trituradoras, "pasad" del Golem [123] y usad las cornisas para pasad bajo las columnas. Activad el interruptor que abre la puerta al Salón del Reloj. Es hora de reescribir la historia.

Volvéis a ser el de siempre [124], con el poder habitual. Os conviene mucho salvar partida. Atención: si no habéis pasado por alto ninguna Cámara Secreta a lo largo de esta aventura, conseguiréis un arma imprescindible, la Espada de Agua. Id al trono y abríos paso con la espada [125], sea cual sea la que tengáis. Tras activar la cámara y arrojar a ella a Kaileena, llegaréis a las Cavernas. Subid al saliente y corred por el muro de la izquierda. Otra carrera y un rebote os permiten alcanzar la siguiente plataforma. Subid a la cornisa [126] e id hacia la izquierda, para llegar a la próxima puerta. Saltad sobre el foso del pasillo y preparaos para un sorprendente final. Recordad: no se puede cambiar lo que está escrito...

ULTIMA BATALLA

EL FINAL



KAILEENA NO SE RINDE: a sus ataques añade el Ojo de la Tormenta. Esquivad sus golpes y atacad con uno o dos golpes por la espalda. Cuando arroje torbellinos de arena, evitadlos hasta que se desvanezcan. Si conseguís quitarle la mitad de la energía a la Emperatriz os atacará con varios torbellinos a la vez. Reservad depósitos para atacarla a cámara lenta.

FINAL: el Dahaka absorbe los restos de Kaileena, y deja con vida al Príncipe tras arrebatarle su Amuleto y desaparecer. Con el Dahaka muerto, el Príncipe regresa a Babilonia satisfecho de sí mismo... sólo para descubrir que su hogar ha caído pasto del fuego y la destrucción. ¿Continuará...?



EL VERDADERO COMBATE

Si tenéis la Espada de Agua, vuestra némesis aparece en las Cavernas y Kaileena se unirá a vosotros. El Dahaka os va a atacar con todo su poder: os derribará y aplastará, además de atraparos con sus oscuros tentáculos. Es indispensable usar el Ojo de la Tormenta para golpearle. Vuestro objetivo es desorientarlo con varios ataques para que Kaileena lo arroje de la plataforma. Atacadle mientras se agarra para que caiga y mataréis al Guardián del Tiempo.

FINAL: Kaileena ha decidido cambiar de bando cuando ve la posibilidad de escapar de la muerte, es decir, acabar con el Dahaka. Una nueva vida se abre ante ella y el Príncipe, ¿tal vez como reyes? Lo único que tiene claro el héroe, mientras se embarca con ella a su tierra, es que el Destino no es inevitable.

Los misterios de la Isla

Tras tantas aventuras el Príncipe sabe bien que todo viaje oculta secretos y tesoros. No paséis por alto ninguno de los premios ocultos en la Fortaleza de la Emperatriz.

GALERÍA DE ARMAS



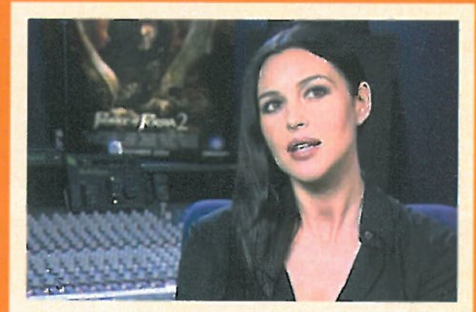
Para acceder a las ilustraciones y características de cada arma, basta con arrebatárselas a los enemigos derrotados.

GALERÍA DE VÍDEOS



Cada nueva secuencia CGI puede ser vista una y otra vez al desbloquearla en el juego. ¡Disfrutad de los mejores momentos!

CÓMO SE HIZO



Si queréis ver el proceso de realización del juego y conocer a sus responsables, completadlo en cualquier nivel de dificultad.

PERSONAJES Y ESCENARIOS



Hay cincuenta ilustraciones ocultas. Podéis desbloquear estas imágenes si rompéis los cofres esparcidos por el juego.

GALERÍA DE ILUSTRACIONES



Completad el juego con el final alternativo para poder disfrutar de esta serie de imágenes exclusivas del reparto.

ARMAS SECRETAS

Son cinco armas secundarias, ¡y además indestructibles! Aquí esta su localización:

1 - PALO DE JOCKEY Lugar: Sala de Acceso

Junto a la entrada a la Cámara de Mejora de Salud, en la Sala de Acceso. Moved la palanca del centro una segunda vez y bajad por los bloques de piedra. Está en el armero.

2 - OSO DE PELUCHE Lugar: Torre Mecánica

En la parte media, en el Pasado, veréis una cascada. Bajad por el hueco y encontraréis el armero en el que está el osito.

3 - ESPADA DE LUZ Lugar: Cavernas

Tras abrir esta puerta (el interruptor no está lejos), seguid el sendero hasta llegar a un agujero. Descended y conseguid esta espada.



4 - FLAMINGO Lugar: Torre Vegetal

Se encuentra en la zona de balconadas, en el presente. Buscad la plataforma bajo el resorte.

5 - PUÑO DE RAYMAN Lugar: Catacumbas

Girad a la derecha por las escaleras, y luego saltad a la izquierda. Está en un armero.

FINAL ALTERNATIVO





Existe otro destino para el Príncipe. Para conocerlo debéis encontrar las nueve cámaras de mejora de vida:

- **1 - En la Sala de Sacrificio**
- **2 - En la Sala de Acceso**
- **3 y 4 En la Torre Mecánica**
- **5 - En la Prisión**
- **6 y 7- En la Torre Vegetal**
- **8 - En la Biblioteca**
- **9 - En el Puesto de Vigilancia**

De este modo podréis conseguir la Espada de Agua para poder derrotar al Dahaka.



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN

REDACTOR JEFE: Javier Abad.
JEFE DE SECCIÓN: David Martínez
REDACTOR: Sergio Martín

MAQUETACIÓN

JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
MAQUETADORA: Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Roberto Ajenjo, Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Miguel Ángel Sánchez, Ricardo del Olmo, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera, Jose Manuel Martínez.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD

DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
JEFES DE PUBLICIDAD: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.

DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 01

Distribución: DISPAÑA.
C/ Orense, 12-14. 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 2/2005

ARGENTINA. Representante en Argentina: EDILOGO
Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A.
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal.
C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo.
03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de



Esta guía se vende conjunta e inseparablemente con
Hobby Consolas Nº 159. Prohibida su venta como producto independiente.



axel springer